# Projektbericht «Quaternion Julia Fraktale»



Studenten: Thöni Stefan, Sidler Matthias

Betreuer: Marx Stampfli

## Inhaltsverzeichnis

[Projektbericht «Quaternion Julia Fraktale» 1](#_Toc503393929)

[1.1 Inhaltsverzeichnis 2](#_Toc503393930)

[1.2 Abstract 4](#_Toc503393931)

[1.3 Mathematische Grundlangen 4](#_Toc503393932)

[1.3.1 Komplexe Zahlen 4](#_Toc503393933)

[1.3.2 Mandelbrot-Menge 4](#_Toc503393934)

[1.3.3 Julia-Menge 5](#_Toc503393935)

[1.3.4 Quaternionen ℍ 5](#_Toc503393936)

[1.3.5 Mandelbrot-Menge in 3D 6](#_Toc503393937)

[1.3.6 Julia-Menge in 3D 6](#_Toc503393938)

[1.4 Implementation 7](#_Toc503393939)

[1.4.1 Systemanforderung 7](#_Toc503393940)

[1.4.2 Vorgehensweise 7](#_Toc503393941)

[1.4.3 Finales Programm 8](#_Toc503393942)

[1.5 Erkenntnisse / Probleme 12](#_Toc503393943)

[1.5.1 Wahl der optimalen Parameterwerte 12](#_Toc503393944)

[1.5.2 Effiziente Berechnungszeit 12](#_Toc503393945)

[1.5.3 Anschauliche Darstellung 13](#_Toc503393946)

[1.5.4 Zoom In 13](#_Toc503393947)

[1.6 Quellen 14](#_Toc503393948)

[1.7 Abbildungsverzeichnis 14](#_Toc503393949)

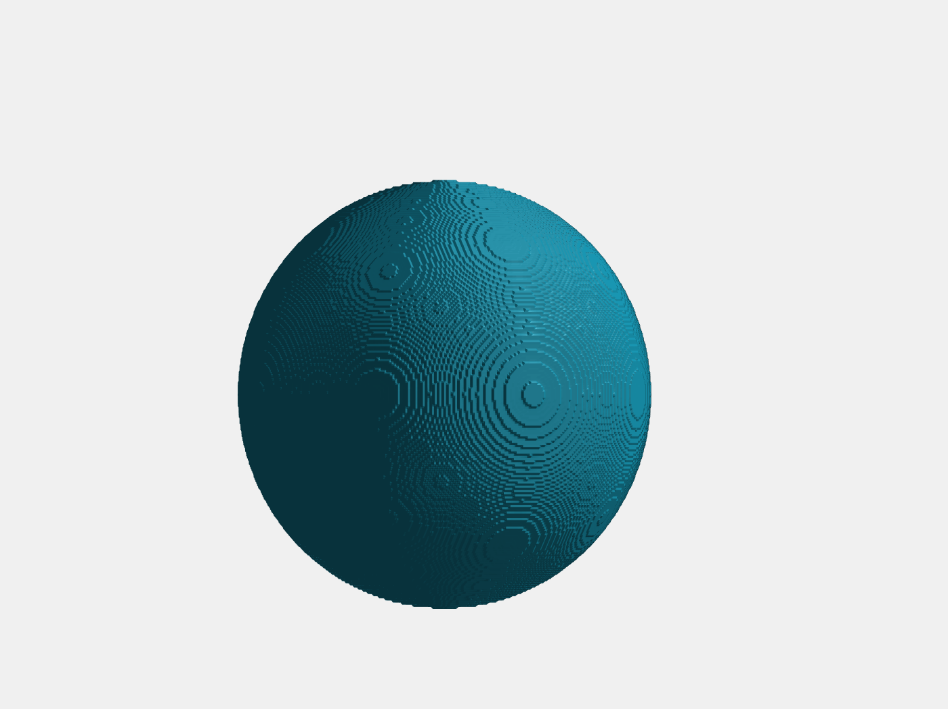


Abbildung 1: Quaternion Julia Fraktal mit 0 als k

## Abstract

Im Rahmen der Module «Programmieren in Matlab / Octave» und «Objektorientiere Geometrie» haben wir die fraktalen Eigenschaften der Mandelbrot- sowie Julia-Mengen in der komplexen Zahlenebene wie auch im Hyperkomplexen Raum untersucht. Es wurde ein Matlab-Programm erstellt, welches diese Fraktale generiert und auch auf grafische Weise darstellen kann.

## Mathematische Grundlangen

Im Folgenden sollen die mathematischen Grundlagen kurz erläutert werden, um die Thematik des Projektes besser verstehen zu können.

### Komplexe Zahlen

Die komplexen Zahlen ermöglichen die Lösung der Gleichung , indem die imaginäre Zahl mit der Eigenschaft eingeführt wird. Dargestellt werden komplexe Zahlen in der Form

Dabei ist der Real-Teil und der Imaginär-Teil , welche als x/y Koordinaten aufgefasst und so die komplexe Zahlenebene bilden.

#### Rechnen mit komplexen Zahlen

Wir beschränken uns nur auf die Operationen, welche für die Berechnung nachfolgenden Folgen benötigt werden.

Gegeben zwei komplexe Zahlen: und

*Addition*

*Multiplikation*

### Mandelbrot-Menge

Um die Mandelbrot-Menge zu berechnen, wird für jeden Punkt die rekursive Folge

durchgeführt. Ist die Folge für den Punkt nach n Iterationen beschränkt, so gehört dieser Punkt zur Mandelbrot-Menge, welche also eine Teilmenge der komplexen Zahlenebene ist.

Bildet man nun die komplexen Zahlen auf einen Pixelbereich ab und zeichnet die Mandelbrot-Menge ein, ergibt dies ein 2D Fraktal. Die Punkte nach der Anzahl der benötigten Iterationen unterschiedlich eingefärbt werden kann.

### Julia-Menge

Die Julia-Mengen wird ähnlich die der Mandelbrot-Menge erstellt.

Für jeden Punkt und der Konstante wird die rekursive Folge

durchgeführt. Ist auch hier die Folge für den Punkt nach n Iterationen beschränkt, so gehört dieser Punkt zur Julia-Menge. Also hängt diese Menge von der gewählten Konstante ab.

Mit der gleichen Idee wie bei der Mandelbrot-Menge können nun die Julia-Menge als Fraktal gezeichnet werden.

### Quaternionen ℍ

Die Quaternionen erweitern ähnlich der komplexen Zahlen die reellen Zahlen auf die 4. Dimension. Dargestellt werden Quaternionen in der Form

Also ist die reale Komponente und der Vektor kann als Vektor im 4D Quaternion Raum angeschaut werden. Die imaginäre Zahl behält die Eigenschaft . Die Beziehung zwischen i, j und k ist wie folgt:

#### Rechnen mit Quaternionen

Wir beschränken uns nur auf die Operationen, welche für die Berechnung nachfolgenden Folgen benötigt werden.

Gegeben zwei Quaternionen: und

*Addition*

*Multiplikation (nicht kommutativ!)*

*Betrag / Länge*

### Mandelbrot-Menge in 3D

Die Mandelbrot-Menge in 3D wird ähnlich der normalen Mandelbrot-Menge erstellt. Man benutzt anstelle der komplexen Zahlen jedoch die Quaternionen mit ihren vier Komponenten.

Für jeden Punkt wird die rekursive Folge

durchgeführt. Ist der Betrag des Funktionswertes nach n Iterationen beschränkt, so gehört dieser Punkt zur Mandelbrot-Menge.

Bildet man nun diese Menge auf einen Pixelbereich als 3D ab und zeichnet die Mandelbrot-Menge ein, ergibt dies ein 3D Fraktal:

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\matthias.sidler\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\mandelbrot3d.jpg  Abbildung 2: 3D Mandelbrot | C:\Users\matthias.sidler\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\mandelbrot3d_halfcut.jpg  Abbildung 3: 3D Mandelbrot halfcut |

### Julia-Menge in 3D

Julia-Menge in 3D wird ähnlich der normalen Julia-Menge und der 3D Mandelbrot-Menge erstellt. Weil dabei Quaternionen verwedet werden, nennen wir die dabei entstehende Menge *Quaternion Julia Fraktale*.

Für jeden Punkt und der Konstante wird die rekursive Folge

durchgeführt. Ist der Betrag des Funktionswertes nach n Iterationen beschränkt, so gehört dieser Punkt zur Julia-Menge. Diese Menge hängt als auch von der gewählten Konstante ab.

Natürlich spielt auch die gewählte Funktion eine Rolle. Im Rahmen dieses Projektes wurde jedoch nur die oben definierte nicht lineare Funktion untersucht.

Mit der gleichen Idee wie bei der Mandelbrot-Menge können nun die Julia-Menge als 3D Fraktal gezeichnet werden.

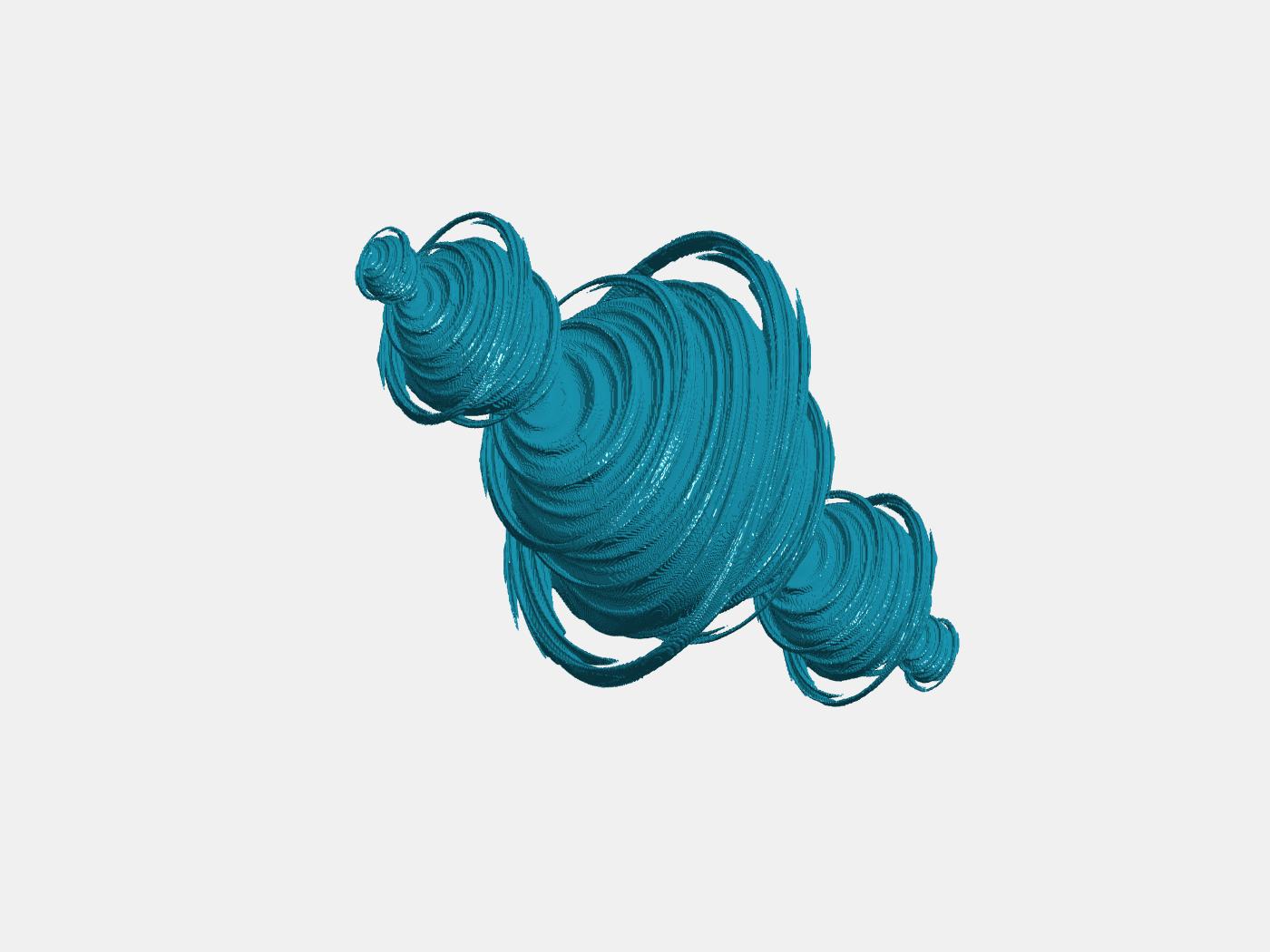


Abbildung 4: Quaternion Julia Fraktal mit (-1, 0.2, 0, 0) als

## Implementation

### Systemanforderung

Die Voraussetzungen für die Ausführung des finalen Programms sind:

* MATLAB, in Version R2017b getestet
* NVIDIA GPU mit CUDA Unterstützung, mind. 2 GB RAM
* CUDA Drivers von NVIDIA
* Mind. 16 GB freie RAM

Das benötigte Memory ist abhängig von der gewählten Samplingrate. Oben genannte Mindestanforderung an RAM gilt bei einer Samplingrate von 400.

### Vorgehensweise

Um ein besseres Verständnis von Fraktalen zu erhalten, haben wir zu Beginn des Projektes mit MATLAB Newton Fraktale (Folder 1\_newton\_fraktale) generiert und dargestellt. Danach setzen wir uns intensiv mit der Theorie zu Mandelbrot- und Julia-Mengen auseinander. Da diese Fraktale schon oft untersucht wurden, gab es dazu fast fertige MATLAB Programme, welche wir getestet haben. Dabei spielten wir mit den Parametern bzw. der Konstante, um deren Wirkungsweise noch besser zu verstehen.

In einem nächsten Schritt haben wir die Quaternionen implementiert und uns überlegt, wie wir die 3D Fraktale am effizientesten generieren können. Als Test haben wir eine 3D Mandelbrotmenge generiert und dargestellt (Folder 2\_mandelbrot\_mengen\_3d) und so unser erstes 3D Fraktal sichtbar gemacht.

Danach haben wir das Skript umgebaut und erweitert, damit wir auch Quaternion Julia Fraktale darstellen können. Dies war sehr zeitintensiv, da wir auf verschiedene Herausforderungen trafen, wie die Wahl der optimalen Parametern , Samplingrate, Anzahl Iterationen und Grenze, effiziente Berechnung der Quaternion Multiplikation und Addition und schöne Darstellung sowie das Hineinzoomen (siehe u.a. 1.5 Erkenntnisse / Probleme).

### Finales Programm

Im Folgenden soll die Funktion der Komponenten des finalen Programmes (Folder final) erklärt und deren Highlights hervorgehoben werden.

#### demo.m

Eigentlicher Startpunkt, um Fraktal mit entsprechenden Werte für Konstante zu generieren.

#### animate\_highres.m

Dies dient dazu, um über die Werte von zu iterieren und so eine Animation von der Entstehung und dem Zerfall eines Fraktal zu generieren (Folder gallery/animate\_-1,0.2,0,0).

#### generateFractal.m

Generiert ein Julia Fraktal mit dem übergebenen . Dabei wird der CUDA Kernel geladen, ein Würfelraum erstellt, Memory initialisiert und der Kernel aufgerufen.

% Load the kernel

kernel = parallel.gpu.CUDAKernel( ptxFilename, cudaFilename );

[…]

% create a evenly spaced vector for the space that we want to sample

x = gpuArray.linspace( xlim(1), xlim(2), gridSize );

y = gpuArray.linspace( ylim(1), ylim(2), gridSize );

z = gpuArray.linspace( zlim(1), zlim(2), gridSize );

% Create a coordinate cube from the sample-space

[xGrid, yGrid, zGrid] = meshgrid(x, y, z);

[…]

% Call the kernel and iterate on gpu

count = feval( kernel, count, xGrid, yGrid, zGrid, wGrid, cx, cy, cz, cw, maxIterations, numElements );

% Gather the result from the GPU memory

count = gather( count );

#### generateHighResolutionFractal.m

Generiert ein Julia Fraktal mit dem übergebenen in 8-fach höherer Auflösung als generateFractal.m. Das Konzept ist, den Würfelraum in 8 kleinere Würfel aufzuteilen, für jeden generateFractal.m aufzurufen und das Ergebnis zusammenzustellen.

% specify limits (sampling space)

xlim = linspace(-1.5, 1.5, 3);

ylim = linspace(-1.5, 1.5, 3);

zlim = linspace(-1.5, 1.5, 3);

wlim = [-1.5 1.5];

% createFractal is called for 8 sub-cubes and then patched together using cat

% front, bottom, left cube

fbl = createFractal(cx,cy,cz,cw, xlim(1:2), ylim(1:2), zlim(1:2), wlim, sampleSize, linux);

% front, bottom, right cube

fbr = createFractal(cx,cy,cz,cw, xlim(2:3), ylim(1:2), zlim(1:2), wlim, sampleSize, linux);

% cat fbl and fbr together to get front-bottom element

fb = cat(2, fbl, fbr);

% bottom back left cube

bbl = createFractal(cx,cy,cz,cw, xlim(1:2), ylim(2:3), zlim(1:2), wlim, sampleSize, linux);

% bottom back right cube

bbr = createFractal(cx,cy,cz,cw, xlim(2:3), ylim(2:3), zlim(1:2), wlim, sampleSize, linux);

% bbl and bbr concatenated results in bottom back element

bb = cat(2, bbl, bbr);

% fb and bb concatenated results in the bottom plane of the cube

bottom = cat(1,fb,bb);

ftl = createFractal(cx,cy,cz,cw, xlim(1:2), ylim(1:2), zlim(2:3), wlim, sampleSize, linux);

ftr = createFractal(cx,cy,cz,cw, xlim(2:3), ylim(1:2), zlim(2:3), wlim, sampleSize, linux);

ft = cat(2, ftl, ftr);

btl = createFractal(cx,cy,cz,cw, xlim(1:2), ylim(2:3), zlim(2:3), wlim, sampleSize, linux);

btr = createFractal(cx,cy,cz,cw, xlim(2:3), ylim(2:3), zlim(2:3), wlim, sampleSize, linux);

bt = cat(2, btl, btr);

top = cat(1, ft,bt);

% the bottom and top concateneted gives the result

result = cat(3, bottom, top);

#### processQuatJulEle[\_linux].cu

Dies ist der Kernel für die GPU, worin die eigentliche Berechnung der Folge geschieht.

\_\_global\_\_ void main ( […] ) {

[…]

// Get our X and Y coords

double const xPart0 = x[globalThreadIdx];

double const yPart0 = y[globalThreadIdx];

double const zPart0 = z[globalThreadIdx];

double const wPart0 = w[globalThreadIdx];

// Run the itearations on this location

unsigned int const count = doIterations( xPart0, yPart0, zPart0, wPart0, cx, cy, cz, cw, maxIters );

out[globalThreadIdx] = double( count );

}

\_\_device\_\_ unsigned int doIterations( […] ) {

// Initialise: z = z0

double xPart = xPart0;

double yPart = yPart0;

double zPart = zPart0;

double wPart = wPart0;

unsigned int count = 0;

// Loop until escaped. Check Quaternion magnitude smaler than 4

while ( ( count <= maxIters )

&& ((xPart\*xPart + yPart\*yPart + zPart\*zPart + wPart\*wPart) <= 16.0) ) {

++count;

// Update: z = z\*z + z0;

double const oldXPart = xPart;

double const oldYPart = yPart;

double const oldZPart = zPart;

double const oldWPart = wPart;

// Quat mult and add constant

xPart = oldXPart\*oldXPart-oldYPart\*oldYPart-oldZPart\*oldZPart-oldWPart\*oldWPart + cx;

yPart = oldXPart\*oldYPart+oldYPart\*oldXPart-oldZPart\*oldWPart+oldWPart\*oldZPart + cy;

zPart = oldXPart\*oldZPart+oldYPart\*oldWPart+oldZPart\*oldXPart-oldWPart\*oldYPart + cz;

wPart = oldXPart\*oldWPart-oldYPart\*oldZPart+oldZPart\*oldYPart+oldWPart\*oldXPart + cw;

//xPart = xPart\*xPart - yPart\*yPart + xPart0;

//yPart = 2.0\*oldRealPart\*yPart + yPart0;

}

return count;

}

#### processQuatJulEle[\_linux].ptx

Das vom NVIDIA Compiler kompilierte File von processQuatJulEle.cu.

#### render.m

Am Schluss zuständig, dass das Fraktal gerendert und als Bild gespeichert wird. Dabei wird die Kamera optimal eingestellt (durch Versuchsreihe möglichst optimiert), Licht gesetzt und die Fraktal-Menge gepatched.

% Empirical ('Good looking') values for view and cameraposition.

view(-20,-50);

campos('manual');

campos([-2.5 -2.5 -2.5]);

camva(45);

[…]

% patch the isosurface and create a mesh with fancy colors

iso = patch(fract,...

'FaceColor',[0.11,.66,.78],...

'EdgeColor','none');

% light and coloring parameters

iso.AmbientStrength = 0.3;

iso.DiffuseStrength = 0.6;

iso.SpecularColorReflectance = 1;

iso.SpecularExponent = 50;

iso.SpecularStrength = 1;



Abbildung 5: Quaternion Julia Fraktal mit (-0.125, -0.256, 0.847, 0.0895) als 𝑘

## Erkenntnisse / Probleme

### Wahl der optimalen Parameterwerte

Die Wahl der Parameterwerte beeinflusst logischerweise direkt das Resultat. Aufgrund von Referenzen und insbesondere durch x-faches ausprobieren, haben wir versucht, die optimalen Werte herauszufinden.

#### Samplingrate

Die Samplingrate ist insbesondere für die Auflösung und detailtreue verantwortlich. Ist sie zu gering, entfallen Details, ist sie zu gross, wird das Resultat zwar genauer, jedoch steigt der Rechenbedarf unverhältnismässig. Gewählter Wert: 400

|  |  |
| --- | --- |
| E:\hires.png  Abbildung 6: Quat Julia (-0.2, 0.8, 0, 0)𝑘, high resolution | E:\test.jpg  Abbildung 7: Quat Julia (-0.2, 0.8, 0, 0)𝑘, low resolution |

Der Detailverlust ist klar sichtbar. **Wegen sampling oder anzahl iterationen? Oder beides?**

#### Anzahl Iterationen, Wahl der Grenze

Die Anzahl der Iterationen und die Wahl der Grenze, um zu entscheiden, ob die Funktion beschränkt ist, beeinflussen die Genauigkeit des Fraktals.

Ist die Anzahl der Iterationen zu gering, fallen Punkte in die Menge, welche nicht sollten. Ist sie zu gross, erhöht sich der Rechenbedarf, ohne dass man ein genaueres Resultat erhält. Gewählter Wert: 50

Ist die Grenze zu klein, fallen Punkte aus der Menge, die eigentlich dazu gehören. Ist sie zu gross, fallen wieder um Punkte in die Menge, welche nicht sollten. Gewählter Wert: 4

### Effiziente Berechnungszeit

Wir mussten die Berechnung der Quaternion Multiplikation und Addition sehr effizient implementieren.

Für ein High Resolution Bild bedeutet das 2,46 \* 10^10 reine Quaternion Multiplikationen und Additionen. (Anzahl Iterationen \* Sampling Size^3 \* Anzahl Teilbilder: 50\*400^3\*8).

Als wir zuerst mit dem CPU testeten, realisierten wir ziemlich schnell, dass die Leistung viel zu schwach war. Bei einer Schätzung für ein einzelnes High Resolution Bild kamen wir auf eine Berechnungszeit für mehrere Monate. Dies wäre natürlich unmögliche gewesen für ein Semesterprojekt.

Als zweiten Ansatz haben wir die eingebauten GPU Arrays von Matlab verwendet. Diese brachten aber leider immer noch nicht die gewünschte Verbesserung und die Schätzung blieb bei einigen Tagen.

Erst als wir unser eigener CUDA Kernel implementierten und so nativ die GPU benutzen konnten, hatten wir je nach Hardware rund 1 Minute und konnten so unsere Tests starten.

### Anschauliche Darstellung

Die Daten welche Punkte zum Quaternion Julia Fraktal gehören, haben wir nun also effizient berechnen können. Eine weitere Hürde war dann die schöne und anschauliche Darstellung, welche wir mit der Matlab Funktionen Isosurface und Patch schliesslich umsetzen konnten. Auch hier war die optimale Wahl des Kamerawinkels, der Lichtintensität, der Face Color, Ambient Stärkte etc. ein zeitintensives ausprobieren.

Bei 2D Fraktale konnte die Anzahl der benötigten Iterationen unterschiedlich farbig dargestellt werden. Dies ist im 3D leider auch nicht ganz trivial, insbesondere deswegen, weil wir nur die Oberfläche des Fraktals darstellen. Woot langsam spät :-/

### Zoom In

In einem Test haben wir auch versucht, in das Fraktal hineinzuzoomen und so neue Details sichtbar zu machen. Dies erwies sich als schwierig, da man je nach Intervall Auswahl entweder noch zu wenig gezoomt hat oder schon zu viel und die ursprüngliche Form nicht mehr wieder erkennt werden konnte.

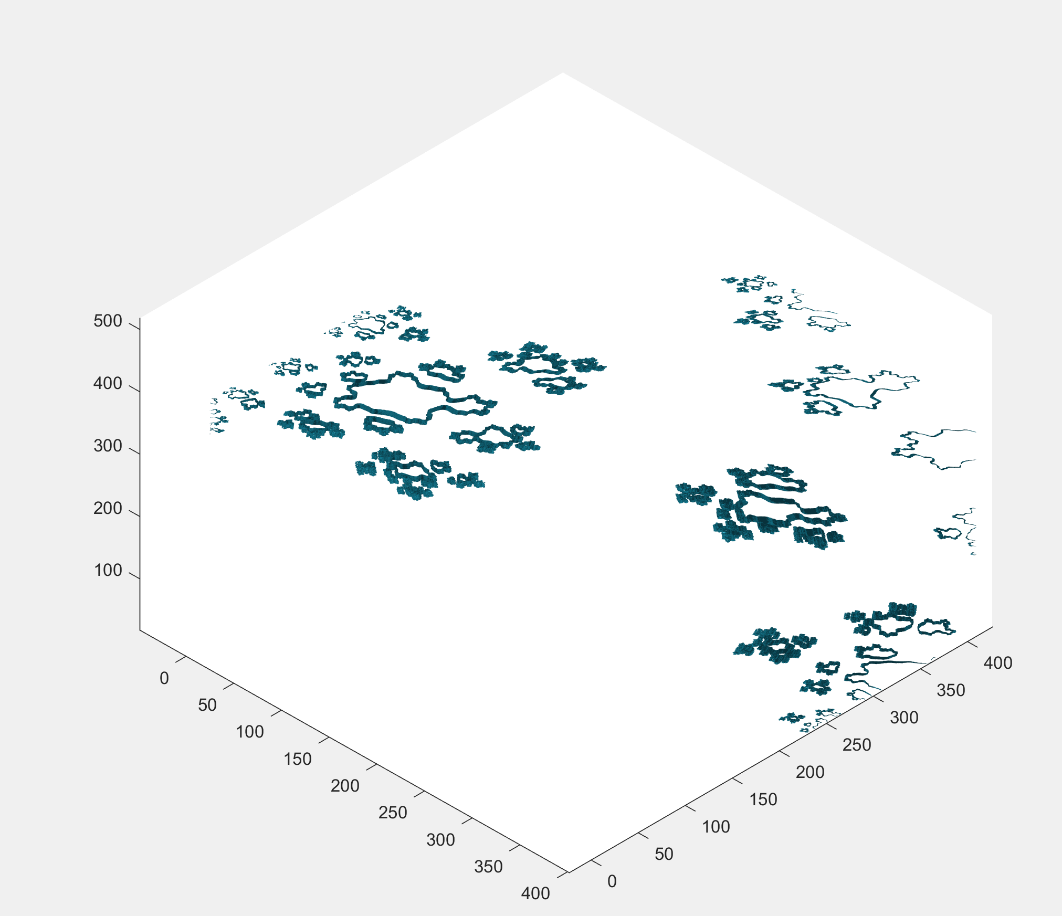


Abbildung 8: Zoom-In Fraktale Sturktur



Abbildung 9: Quaternion Julia Fraktal mit (-0.445, 0.339, -0.0889, -0.56) als 𝑘

## Quellen

<https://en.wikipedia.org/wiki/Mandelbrot_set>  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Julia_set>  
<http://bugman123.com/Hypercomplex/>  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Quaternion>  
[https://ch.mathworks.com](https://ch.mathworks.com/)  
<http://paulbourke.net/fractals/quatjulia/>

## Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1: Quaternion Julia Fraktal mit 0 als k 2](#_Toc503393905)

[Abbildung 2: 3D Mandelbrot 5](#_Toc503393906)

[Abbildung 3: 3D Mandelbrot halfcut 5](#_Toc503393907)

[Abbildung 4: Quaternion Julia Fraktal mit (-1, 0.2, 0, 0) als 6](#_Toc503393908)

[Abbildung 5: Quaternion Julia Fraktal mit (-0.125, -0.256, 0.847, 0.0895) als 𝑘 10](#_Toc503393909)

[Abbildung 6: Quat Julia (-0.2, 0.8, 0, 0)𝑘, high resolution 11](#_Toc503393910)

[Abbildung 7: Quat Julia (-0.2, 0.8, 0, 0)𝑘, low resolution 11](#_Toc503393911)

[Abbildung 8: Zoom-In Fraktale Sturktur 12](#_Toc503393912)

[Abbildung 9: Quaternion Julia Fraktal mit (-0.445, 0.339, -0.0889, -0.56) als 𝑘 13](#_Toc503393913)